

OrcQuest TCG – FAQ v1.0

Jeu de Base

Peut-on délibérément défausser une carte de sa main ?

Non. Seules des cartes ou des compétences vous permettant de le faire peuvent vous autoriser à défausser des cartes de votre main. N'hésitez pas à prendre des risques ou à saisir des opportunités pour jouer ce que vous avez en main.

Défi "engagé" et défi "joué" signifient-ils la même chose ?

Non. Un défi est engagé quand le Joueur Actif choisit un défi de sa main ou le Défi Permanent, et l'indique aux autres joueurs. Il est considéré comme joué à partir du moment où les dés sont lancés.

Lorsqu'un Coup Bas oblige un joueur à jouer un défi à la place d'un autre joueur, un défi est déjà engagé avant la pose de la carte Coup Bas. Cependant, tant que le joueur qui est obligé de jouer le défi n'a pas lancé les dés, il n'est pas trop tard pour intervenir car le défi reste engagé jusqu'au lancer de dés.

Par exemple : Thalla, avec sa compétence qui lui permet de jouer un défi Baston engagé, peut intervenir juste avant le lancer de dés. Le Coup Bas « Pousse-toi de là ! » peut aussi être joué à cet instant.

Une carte Trésor doit-elle être engagée ?

Oui. Une carte Trésor, avant d'être placée dans les gains, doit être engagée, même s'il n'y a aucun défi à jouer sur la carte. Cela permet de notifier cette action auprès des autres joueurs.

Quel est l'intérêt de faire participer un autre joueur à un défi ?

Un joueur qui participe ne fait que lancer les mêmes dés que le joueur qui a engagé le défi. Tous les résultats s'ajoutent pour espérer avoir autant de réussites que demandé par l'Indice de Réussite du défi. En cas de réussite, seul le joueur qui a engagé le défi empoche le gain. En cas d'échec, s'il n'y a aucune étoile sur le(s) symbole(s) de défausse, c'est uniquement le joueur qui a engagé le défi qui subit les effets. Participer, c'est aider, tout simplement, sans risque et sans bénéfice. Attention aux Barbares quand même...

Lorsque plusieurs joueurs ont plus de 7 cartes en main, doit-on se voler des cartes jusqu'à la fin des temps ?

Non, nous ne sommes pas si cruels. S'il est remarqué que plusieurs joueurs ont plus de 7 cartes en main hors de leur tour :

Le premier joueur à avoir repéré le surplus de cartes en vole une dans une main excédentaire de son choix. Si le joueur qui a volé a lui-même trop de cartes, et que les autres joueurs l'ont vu, il doit défausser cette carte.

Puis, en commençant par sa gauche, et tant qu'un joueur a une main excédentaire, les joueurs suivants peuvent voler une carte, avec toujours la même obligation de défausser la carte volée si cela porte la main d'un joueur à plus de 7 cartes.

Quant au Joueur Actif, il pourra, si sa main est aussi excédentaire ou le devient avec la nouvelle carte volée, choisir de la défausser avant de la placer dans sa main ou décider de la garder en espérant ne pas avoir plus de 7 cartes à la fin de son tour (ou que cela passe inaperçu).

Les vols se terminent quand plus aucune main de joueur n'est excédentaire.

La carte Babiole Magique « *Cape de Tépula* » précise que l'on peut défausser une Baston venant d'être jouée. Peut-on donc défausser une Baston jouée par un autre joueur ?

Non. La carte spécifie bien « Défaussez une Baston que vous venez de jouer ! ». C'est le joueur qui a joué la Baston qui peut utiliser la « *Cape de Tépula* ». Si le résultat qu'il a obtenu ne lui convient pas, il peut défausser la carte Baston, sans profiter ni de ses effets d'échec ni de ses effets de victoire. Même en ayant ni gagné ni perdu le défi joué, le joueur est considéré comme ayant joué un défi pendant son tour.

Si une carte Baston vient d'être remportée et qu'un joueur la vole grâce à « *Ça, c'est pour moi !* », elle ne peut être défaussée par la « *Cape de Tépula* », car dès qu'elle est volée, elle est devenue une carte Gain.

La carte Babiole Magique « *Amulette de Tadubol* » doit être jouée avant ou après un défi Piège ? Et peut-on la jouer sur le défi Piège d'un autre joueur ?

Elle peut être jouée avant ou après qu'un défi Piège soit joué. Elle peut être jouée aussi sur le défi Piège d'un autre joueur. Par contre, dès qu'une carte Piège va dans les gains d'un joueur, « *l'Amulette de Tadubol* » ne peut pas la défausser. N'importe quelle carte placée dans les gains devient une carte Gain jusqu'à la fin de la partie et perd tout autre statut (Baston, Piège, Capture, Trésor ou Babiole Magique).

Thalla peut-elle utiliser sa compétence pour un défi Baston qu'elle a elle-même engagé ?

Oui. Toute activation de compétence doit être signalée aux autres joueurs. Que ce soit elle ou un autre héros qui engage un défi Baston, le joueur qui contrôle Thalla doit déclarer utiliser sa compétence.

Quand peut-on précisément utiliser les compétences de Mek, Mandar ou Abgral ?

N'importe quand, même pendant un tour adverse ou entre deux tours de joueurs. Cela ne doit pas intervenir pendant un lancer de dés ; c'est la seule exception. Le joueur contrôlant l'un de ces héros doit notifier aux autres joueurs qu'il désire utiliser sa compétence.

Lorsque Mandar utilise sa compétence, une fois qu'il a choisi la carte qu'il voulait garder, à qui doit-il rendre les autres cartes ?

Le joueur qui contrôle Mandar peut choisir quels joueurs recevront les cartes restantes, sans forcément rendre les mêmes cartes qu'il avait prises aux joueurs. Il restera un joueur lésé dans la distribution. C'est cruel la vie d'orc...

Quand on joue la carte Coup Bas « *Par ici la monnaie !* » pour participer à une baston, à quel moment peut-on voler le gain du joueur qui a joué le défi Baston ?

Lorsque le défi est gagné, cela se passe en deux temps. D'abord, le joueur qui a joué le défi Baston empoche le gain. Puis celui qui a participé grâce à « *Par ici la monnaie !* » peut lui voler un de ses gains au hasard.

Qu'arrive-t-il si un joueur joue « *Ça, c'est pour moi !* » lors d'un défi Baston où a été joué « *Par ici la monnaie* » ?

Le joueur qui a joué le défi se fait voler le gain de la Baston par celui qui a utilisé « *Ça, c'est pour moi !* » et celui qui a participé grâce à « *Par ici la monnaie !* » lui vole un gain au hasard. Les deux Coups Bas cités ici peuvent même être joués par le même joueur qui volera d'abord le gain de la Baston jouée ET un des gains au hasard à celui qui a joué le défi Baston.

Si le double larcin est commis par Mek, il peut même aggraver les choses en utilisant à cet instant sa compétence. On aime donner des idées machiavéliques.

A quel moment exact peut-on jouer le Coup Bas « *Oh, une fée !* » ?

Dès qu'un joueur récupère le jeton Joueur Actif, et avant qu'il ne pioche une carte.

Pendant la Phase Finale, ce Coup Bas doit être joué avant que le joueur actif n'engage une carte ou joue un Coup Bas ou une Babiole Magique.

Quand peut-on utiliser les Babioles Magiques « Super Massue », « Super Massue de la Mort » et « Super Massue de la Mort Qui Tue » ?

Les Super Massues, pour rappel, peuvent être utilisées pour chaque carte Défi, que ce soit une Baston, un Piège, une Capture. Idéalement, pour optimiser son utilisation, vous pouvez jouer l'une de ces « Super Massues ((de la Mort) (Qui Tue)) » après avoir lancé les dés. Si un résultat de dé correspondant à celui de la réussite automatique précisé sur la Babiole Magique ne vous convient pas (que ce soit un échec ou une relance que vous ne voulez pas tenter), vous pouvez transformer le résultat en réussite automatique.

Attention, il n'est possible d'utiliser une Super Massue qu'avec la couleur de dé correspondant. Si la couleur du dé change via une relance, vous ne pouvez plus utiliser une Super Massue pour modifier un résultat précédent.

Par exemple : Orrus affronte un Chevalier. Il a besoin de lancer un dé rouge pour commencer le défi. Il obtient une relance plus facile. A cet instant, il a le choix entre continuer le défi avec un dé jaune ou utiliser sa « Super Massue de la Mort Qui Tue » (réussite automatique sur un dé rouge). Dès qu'il décide de lancer son dé jaune, il ne peut plus utiliser sa Babiole Magique car elle n'a d'effet que sur un dé rouge. Par chance, il obtient une relance moins facile. Il peut retenter avec le dé rouge et, s'il subit un échec ou ne veut plus tenter de relance, utiliser la Super Massue de la Mort Qui Tue dès lecture du résultat.

Les Super Massues peuvent être aussi jouées de manière préventive. Avant de lancer les dés, le joueur peut poser sa Babiole Magique à côté du défi qu'il a engagé. Il lance les dés normalement et remplace l'un des résultats par la réussite automatique du dé ciblé par la Super Massue. Si une réussite est obtenue sur le dé concerné par la Babiole Magique, cette réussite est ignorée et remplacée par la réussite automatique de la Super Massue ; cela ne s'ajoute pas pour profiter d'un Combo Badass ou d'une réussite supplémentaire.

Dans tous les cas, une Super Massue a pour but de remplacer n'importe quel résultat d'un dé ciblé, par une réussite automatique et non de rajouter une réussite supplémentaire.

Est-ce que je peux jouer une carte Babiole Magique « Gnôle de Troll » juste avant de perdre des points de vie, après avoir raté un défi ?

Non. Quand un défi est perdu, les effets d'échec sont à appliquer immédiatement.

Peut-on interrompre une défausse de cartes pendant la recherche d'un Défi Permanent pour pouvoir récupérer une carte défaussée grâce à la Babiole Magique « Baguette Retrouve-Tout » ?

Oui. Le joueur voulant utiliser sa « Baguette Retrouve-Tout » doit rapidement intervenir pour interrompre la défausse pour récupérer la carte désirée. La recherche de Défi Permanent peut reprendre après l'utilisation de la « Baguette Retrouve-Tout ».

Puis-je empocher les « Œufs Dorés de la Poulette » si c'est un autre joueur qui réussit le défi « Chope la Poulette ! » ?

Oui. Cela doit être fait avant la fin du tour du joueur qui vient de réussir « Chope la Poulette ! » ou avant qu'il n'ait joué une autre carte.

Doit-on finir la pioche et aller jusqu'à la Phase Finale quand on est le seul survivant ?

Non. Celui qui survit à tous ses compagnons est automatiquement considéré comme victorieux. Tout le monde peut se préparer pour une nouvelle partie...

Bon jeu, et n'oubliez pas !

Soyez méchants, soyez coriaces et soyez de vrais Orcs !

BONUS KS

Qu'arrive-t-il au joueur qui vole la carte Trésor « *Coffre Runique* » depuis la main d'un autre joueur ?

La carte Trésor « *Coffre Runique* » stipule bien qu'elle ne peut être volée, mais qu'en plus elle inflige 2 blessures. Cela s'applique même quand elle est prise directement dans la main d'un joueur.

Cependant, si la carte est piochée dans l'optique d'une défausse, ce n'est pas un vol et il n'arrive rien à celui qui la pioche. La défausse peut se poursuivre normalement.

Qu'arrive-t-il à la carte Capture « *Chope la paysanne !* » et à la carte Piège « *Mimic* » pendant une recherche de Défi Permanent ?

Elles sont placées normalement en Défi Permanent, car ce sont des cartes Défi normales.

Si un joueur possède la carte « *Chope la Paysanne !* » dans sa main jusqu'à la Phase Finale, dès qu'il voit un autre joueur engager la carte Capture « *Chope la Princesse !* », il peut défausser cette carte et la remplacer par « *Chope la Paysanne !* ». Ce nouveau défi devra donc être joué par le joueur qui aura engagé sa carte « *Chope la Princesse !* ». Il se sera sûrement trompé de personne lors du rapt.

Si un joueur possède la carte « *Mimic* » dans sa main, dès qu'il voit un autre joueur engager n'importe quelle carte Trésor, il peut défausser cette carte et la remplacer par la carte Piège « *Mimic* ». Ce nouveau défi devrait donc être joué par le joueur qui aura engagé sa carte Trésor.

La Babiole Magique « *Bignou de Khimera* » permet-elle de récupérer la carte « *Chope la Princesse !* » si elle est défaussée ?

Oui. C'est une carte Capture.

Therios peut jouer 2 défis Baston pendant son tour. Doit-il les faire en même temps ?

Non. Uniquement l'un après l'autre.

Mork'da peut-elle annuler une Babiole Magique d'un autre joueur pour la récupérer ?

Oui. Elle peut annuler une Babiole Magique d'un autre joueur pour la récupérer. Elle peut le faire aussi avec une de ses propres Babioles Magiques.

Une carte Babiole Magique annulée compte-t-elle dans le nombre maximum de Babiole Magique à jouer par tour de joueur ?

Une Babiole Magique, même si elle a été annulée, a été jouée. En réalité, c'est l'effet de la Babiole Magique qui a été annulé. Ainsi, en jouant une de ses Babioles Magiques pour l'annuler et la récupérer aussitôt, Mork'da fait en sorte que le nombre maximum de Babioles Magiques jouées pendant le tour du Joueur Actif soit atteint et d'empêcher quiconque d'en jouer une.

Maridess doit-elle utiliser une aide lui permettant de participer à un défi pour utiliser sa compétence ?

Non, sa compétence lui permet de participer directement au défi qu'elle désire. En cas de réussite, le gain revient à Maridess, comme si c'était elle qui avait engagé le défi. En cas d'échec, c'est celui qui a engagé le défi qui subit les effets, et Maridess est sauvée. Dans le cas de cartes Capture permettant de récupérer des points de vie, Maridess peut également récupérer ce bonus pour elle.

Dans le cas de la Momie, dans l'extension Revenants, si Maridess veut récupérer la carte dans ses Gains, elle doit également subir la perte de points de vie imposée par le succès du défi.

Si j'utilise le « *Bouclier de Nobobo* » sur un Défi Permanent, puis-je récupérer le défi dans ma main ?

Oui. Si vous utilisez le « *Bouclier de Nobobo* » après un échec sur le Défi Permanent, vous pouvez récupérer la carte Baston dans votre main. Ça s'applique même sur une Baston jouée par un autre joueur.

Peut-on utiliser « *l'Armure de Temor* » quand plusieurs joueurs participent à une Baston qui leur fera perdre des Points de Vie et rediriger les dommages vers l'un d'entre eux ?

Oui. Il faut être celui qui a joué la Baston, et ne pas seulement y avoir participé, pour pouvoir jouer « *l'Armure de Temor* ». Si le défi est raté, vous pouvez rediriger les dégâts vers n'importe quel autre joueur, ayant participé ou pas à cette baston.

Comment jouer la carte Baston Héros « Amza » ?

La carte Baston Héros « Amza » est une exception au nombre de défis maximum à jouer par tour. Il faut bien jouer et remporter un défi Piège pour pouvoir engager, dans le même tour, la carte Baston Héros « Amza ». Si un joueur vous a forcé à jouer un Piège pendant son tour, vous pouvez quand même engager « Amza » si vous remportez ce Piège. Mais rien ne vous empêche de forcer quelqu'un d'autre à jouer « Amza » à votre place...